Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°9 Giugno - Luglio 2005

In questo numero:

Editoriale

Le promesse vanno sempre mantenute. Come anticipatovi nel numero precedente, vi proporremo di conseguenza le interviste a Enrico Maria Giordano (che amministra la mailing list italiana dedicata allo Spectrum), il seguito dell'articolo riguardante le avventure di Bonaventura Di Bello, di modding, di sistemi di memorizzazione "istantanei" come Compact Flash o hardisk, di musica e grafica con lo Zx, ed infine, delle ultime notizie circolate in rete. Non mancano ovviamente le news riguardanti il QL, curiosita' e cloni. Questo numero si apre con un interessante articolo riguardante l'emulazione proprio in seguito alla presentazione della nuova versione di JX Speccy ovvero l'emulatore Java dello ZX con tanto di intervista all'autore del programma.
Come al solito invito tutti i lettori a segnalare al sottoscritto gli evetuali consigli, articoli, commenti e critiche riguardo il giornale all'indirizzo email: zxspectrum@hal.varese.it
Dunque non mi resta che augurarvi una buona lettura!

S. G.

Italia: patria dell'emulazione

Chi ci segue da tempo sicuramente sapra' che l'Italia e' la patria dell'emulazione Spectrum per eccellenza. L'esempio piu' significativo e' senza dubbio il famoso gruppo Ramsoft che tutto il mondo ci invidia, i quali, con RealSpec, sono riusciti ad ottenere la perfezione nella simulazione dello ZX anche se ultimamente sembra che gli utenti abbiano cambiato tendenza, preferendo le piattaforme piu' "user friendly" a discapito della emulazione in attesa di un rilascio del tanto discusso RealX.
Pochi pero' sapranno che in Italia sono stati prodotti anche altri emulatori tra cui un insolito sistema operativo per computer. Sì, avete capito bene. ZX Emulator, reperibile all'indirizzo http://medialab.dyndns.org/~scinziatu e programmato da Emanuele Cammarata, e' un emulatore che non ha bisogno di Windows, ne tantomeno di hardisk capienti o macchine superveloci. Un vetusto 486 dotato di solo floppy disk dovrebbe bastare per avere in casa uno Spectrum senza spendere tanti soldi sulle aste on line. L'idea è del tutto innovativa e sfrutta una cosiddetta "mini distribuzione Linux" che dispone del solo kernel e che fa partire un semplice emulatore il quale gira in un singolo task, ma, come un detto riportava, non e' tutto oro cio' che luccica. Questo emulatore infatti non permette il caricamento dei files ne tantomeno offre la possibilita' di utilizzare il realtape. In poche parole e' solamente possibile giocherellare con il Sinclair Basic e magari potersi divertire a scrivere qualche programmino in linguaggio macchina con sfilze di "Poke". L'autore purtroppo non ci ha dato buone notizie in merito ad un possibile sviluppo di tale progetto e quindi non aspettatevi nuove release in futuro di tale programma. Un altro emulatore, oltre a quello gia' citato in un numero precedente di questa stessa rivista per Sony Ericsson di Alfonso Martone, e' JX-Speccy usato addirittura all'interno del famoso WorldOfSpectrum che permette a qualsiasi piattaforma (Win, Linux, Mac), dotati del solo browser internet, di poter simulare uno Spectrum sfruttando il motore Java. Rilasciato con licenza GNU GPL da Marzio D.B., emula molto bene lo Z80 e la versione 128K dello Spectrum; carica i famosi .tap, gli snapshot .z80 e .sna; calibra automaticamente e dinamicamente la velocita' di emulazione senza salti e, nel caso sia presente sul pc la versione 1.2 di java, anche il suono. Nei progetti futuri c'e' il supporto del .tzx nonche' la possibilita' di rimappare la tastiera. Il link di riferimento e' http://www.gameszoo.net/jxspeccy

Di seguito riporto una piccola intervista all'autore del progetto.

D: *Ciao Marzio, parlaci un po' di te, della tua passione per lo Spectrum... Qual'e' stato il tuo primo ZX? Quando l'hai avuto? Raccontaci la tua avventura informatica*

M: La bestia nera coi tastini di gomma mi piombò in casa nel lontano inverno del 1983 e subito qualcosa cambiò nella mia vita: cominciai a preferire le partite a Horace Goes Skiing a sciate vere sulla neve. Da allora penso di aver passato più tempo davanti ad un computer che dietro.

D: *Il tuo emulatore e' noto a tante persone. Come e' nata l'idea e quale motivo ti ha spinto a scrivere un emulatore ZX in Java?*

M: L'emulatore è nato nel lontano 1999; avevo

appena iniziato a programmare in Java e avevo creato un piccolo giochetto online; mi sono subito accorto dei limiti della prima JVM (1.02), ma la voglia di rigiocare a Manic Miner su un emulatore autocostruito unita alla sfida di farlo in Java (e non in C o Delphi sfruttando le DirectX) ha prevalso e mi sono buttato nell' "impresa". Ho partorito l'emulatore e, visto che funzionava abbastanza bene, l'ho messo sul mio sito www.ciunga.it con alcuni dei giochi migliori per Spectrum (Manic Miner, Jet Pac, Pssst, Chuckie Egg, ...). E' incredibile, ma moltissima gente che non sa cosa sia lo ZX-Spectrum trova ancora divertenti tali giochi (almeno nelle ore lavorative).

D: *Ti sei avvalso della collaborazione di qualche altra persona o l'hai scritto interamente tu?*

M: No, l'ho scritto da solo. Anche se ho esaminato i sorgenti di altri emulatori e una marea di informazioni tecniche presenti in Internet.

D: *Quali difficolta' hai riscontrato?*

M: A parte l'umidità dovuta alle lacrime che versavo ogni volta che facevo partire un gioco della mia infanzia, le maggiori difficoltà incontrate sono state la corretta emulazione di tutte le istruzioni e la difficoltà in java di calibrare automaticamente la velocità di emulazione.

D: *Hai avuto problemi per quanto riguarda l'emulazione della ULA e per quanto riguarda le "istruzioni non documentate"?*

M: No, ho semplicemente ignorato il problema. La versione attuale non tiene conto del problema della "contended memory" o dell'esatta temporizzazione delle singole linee proprio per i limiti imposti da java. La versione che sto sviluppando sarà invece basata sulle linee.
Per quanto riguarda le istruzioni non documentate la fortuna è che sono ben documentate (almeno in Internet).

D: *Hai dovuto usare Java con delle routines in assembler?*

M: No, solo java, niente JNI o plugin esterni.

D: *E' stato testato su diversi sistemi. Quali sono le incompatibilita'? tra di loro?*

M: Teoricamente girando su piattaforma java gira più o meno velocemente su tutti i sistemi. Se ci fosse una JVM per lo Spectrum, girerebbe anche su uno Spectrum

D: *Cosa attualmente non e' ancora supportato? ricordo che nella versione precedente non funzionava l'audio.*

M: Nella versione attuale l'audio c'è anche se occorre un computer veloce per sentirlo decentemente. Fra gli sviluppi futuri ci sono: parametri più chiari, emulazione video basata su linee, supporto formato TZX.

D: *Ho visto che in futuro sara' possibile caricare anche i formati tzx. Sei in contatto con Ramsoft per le specifiche? Supponi ci possa essere una sorta di collaborazione per la stesura di RealX?*

M: La mia conoscenza attuale del formato TZX è pressochè nulla, quindi al massimo potrò chiedere cortesemente informazioni.
La filosofia è comunque diversa: "RealSpectrum is intended as a high-fidelity Spectrum emulator with no compromise", "JX-Speccy is intended as an enough-fidelity Spectrum emulator with MANY compromises". Almeno finora ho dovuto fare i conti con le limitazioni di Java e del fatto che fosse un'applet: quindi un occhio di riguardo alla velocità un'altro alla compattezza del codice, un'altro ai limiti di grafica e suono.

D: *Quali sono i progetti futuri a parte JXSpeccy?*

M: Anzitutto cercare di eliminare i computer dalla mia vita (o almeno cercare di toglierli da gran parte della mia vita).
Beh, poi, portare avanti anche gli altri due emulatori java Yagabee (Gameboy Color) e Jadore64 (Commodore64) già ampiamente utilizzati nei miei due siti ufficiali (www.ciunga.it www.gameszoo.org).

D: *Grazie*

M: Ciao e grazie a te, Marzio.

Adventure: intervista a BDB (parte 2)

Nel numero 6 di Dicembre 2004 - Gennaio 2005 di questa stessa rivista, era gia' stato proposto l'articolo riguardante le "adventures" per home computers degli anni 80/90 con spiegazioni riguardo tale fenomeno e con un occhio di riguardo al mercato italiano per ZX Spectrum con una interessantissima intervista al guru e programmatore di moltissime produzioni: Bonaventura Di Bello. Vi proponiamo quindi il seguito dell'intervista visto l'interesse dimostrato da molti lettori sull'argomento delle cosiddette "interactive fictions".

D: *Ciao B. Lavoravi contemporaneamente su Viking e Epic3000? Hai lavorato anche per Load'n'Run?*

B: Diciamo che Viking e' stato il discendente di Epic3000. Su quest'ultima lavoravo solo per la sezione Spectrum, ma quando l'editore ha visto la qualita' delle avventure create con "The Quill"+"Illustrator" (i tool di Gilsoft che usavo all'epoca) ha voluto che mi occupassi anche del lato C64 della cassetta/rivista, quindi ha chiuso Epic3000 e aperto Viking. Le avventure Spectrum pubblicate su Epic3000 sono uscite comunque successivamente anche per C64. Load'n'Run e' stato, invece, il mio "battesimo del fuoco" col grande pubblico, e su Load'n'Run e' stata pubblicata la mia prima avventura in assoluto ("Dimensione sconosciuta"), inviata inizialmente per un concocorso che metteva in palio un Sinclair QL (non avendo vinto, e' stata comunque pubblicata perche' apprezzata, e retribuita). Devo aggiungere che e' grazie al tuo incredibile lavoro di riesumazione che ho potuto rivedere (e rigiocare!) "Dimensione sconosciuta" dopo vent'anni!!!!

D: *Le tue avventure erano tutte originali o traduzioni di altre avventure?*

B: Tutte originali, ovviamente, anche se per alcuni (ma solo alcuni!) "scenari" mi ispiravo a situazioni di romanzi o film o addirittura di altre avventure straniere, ma senza copiare pedissequamente, come si puo' anche capire giocandole (per esempio "Mythos" ripropone chiaramente il mito di Perseo e Andromeda)

D: *Quale sistema di sviluppo hai usato?*

B: A questa domanda ho risposto in parte prima. "The Quill" e' stato il mio primo tool, affiancato poi da "Illustrator" per la parte grafica. Entrambi erano sviluppati da una casa gallese, Gilsoft, e li avevo comprati originali, ovviamente!

D: *Quante avventure hai prodotto in totale?*

B: Una cinquantina, se ricordo bene.

D: *Lavoravi sullo ZX originale o c'erano delle modifiche in modo da poter salvare snapshot o cose del genere?*

B: Dopo i primi numeri ho adottato la Interface 3 (mi pare si chiamasse cosi') in abbinamento a una versione italianizzata (da Sandy) della Disciple, per salvare gli snap su floppy da 3,5 pollici (inizialmente lavoravo solo con nastri, ovviamente).

D: *Quanto e' durato il lavoro di programmatore di avventure?*

B: Poco piu' di un anno.

D: *Hai conosciuto qualche persona in particolare?*

B: No, non in quel periodo, avevo contatti solo con club inglesi di Adventure, oppure con Gilsoft per assistenza. Quando ho iniziato a programmare le avventure per MSX, ho conosciuto il grande Enrico Colombini, che mi ha dato una mano col suo "modulo" in BASIC.

D: *Da chi traevi ispirazione generalmente?*

B: Come stile da Scott Adams e dai giochi di allora (Level 9, Adventure International, ecc.), ovviamente, ma anche dalle semplici avventure testuali di Artic Computing, da cui ho preso la passione per l'argomento.

D: *C'e' un episodio che ti ha particolarmente colpito?*

B: Beh, gli episodi che mi colpivano di piu' erano quelli in cui i ragazzini che giocavano

alle avventure si facevano accompagnare dai genitori per venirmi a conoscere a Milano... ero veramente commosso dal loro entusiasmo, e mi spronava a fare sempre di piu' e sempre meglio.

D: *Grazie*

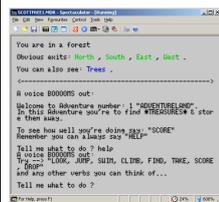
B: Di nulla, se ti serve altro sono sempre a disposizione! Grazie a te per quanto stai facendo per la comunita' Spectrum italiana!

Grafica e musica con lo ZX

Come annunciato nel numero precedente, parleremo di grafica e musica fatta con lo Spectrum. Negli anni 80 non esistevano i cosiddetti "tools" per poter creare facilmente disegni o suoni per cui, era necessario ricorrere alla programmazione. I giochi degli anni 80 erano abbastanza rudimentali e spesso si utilizzava il basic e gli UDG per disegnare gli sprites ma, fortunatamente, vennero in aiuto al programmatore alcui applicativi come Melbourne Draw che talvolta era utilizzato per creare gli "SCREEN$" e parti di giochi. L'informatica nel tempo si e' evoluta fornendoci strumenti "user friendly" tanto e' vero che, al giorno d'oggi, anche se lo ZX e' diventato un computer abbastanza obsoleto utilizzato solo da nostalgici, è possibile trovare in rete alcuni programmi che facilitano la creazione artistica dello Spectrum. Per chi volesse disegnare qualcosa di nuovo è disponibile lo ZX Paintbrush che, come dice il nome stesso, è la versione del celebre programma, fornito con le prime versioni di Windows, in grado di salvare i files in .scr pronti per essere caricati su un emulatore o convertiti in suoni per lo Spectrum vero e proprio. Gli strumenti di tale applicativo corrispondono in tutto e per tutto alla analoga versione originale del programma con la sola differenza che la palette di 16 colori ovviamente non e' personalizzabile, l'area di lavoro e' fissata a 192x255 pixels e l'utilizzo e' limitato ove interviene il fastidioso "colour clash" ma, per coloro che ci hanno gia' lavorato con il Microsoft Paintbrush, lo troveranno sicuramente di semplice uso. Il programma mette poi a disposizione altre "features" come alcune forme elementari, effetti di riempimento e retinatura differenti, il "flash" e l'inverse gia' ampiamente conosciuti dagli utenti dello ZX. Purtroppo non e' possibile utilizzare sfruttare le modalita' multicolor o gigascreen e l'output generato e' soltanto .scr.Un po' di tempo addietro era gia' stato presentato un programma simile chiamato "ZX Spectrum screen graphic editor", molto piu' elementare come utilizzo, che permetteva soltanto di modificare i singoli pixel di una immagine gia' esistente aggiungendo qualche effetto nel limite delle possibilita'. Anche in questo caso, il formato del file utilizzato e' l'scr. La svolta vera e' propria, secondo me, e' data da 2 programmi in grado di importare files immagine per pc e di poterli esportare in .tap o .scr pronti per essere caricati dallo Spectrum. Il primo e' gia' famoso e si chiama BMP2SCR. Il nome non lascia dubbi sul suo modo di lavorare e presenta all'avvio una finestra di "open file": Bitmap, animazioni e .scr sono i formati supportati. Il "front-end" presenta l'immagine originale in alto a sinistra e quella convertita al centro. E' possibile estendere l'immagine alla risoluzione dello ZX, selezionare tra le varie modalita' di "rendering" sfruttando diverse retinature ed effetti come solarizzazioni e similari. E' poi possibile editare la conversione agendo sui singoli pixels L'output puo' essere bianco e nero, con i classici 16 colori, gigascreen o multicolor. I files vengono salvati con i classici .scr, .mlt o direttamente in .tap, .jpg, .bmp. Un altro "applicativo" di semplice e pura conversione e' il DithVide sviluppato sotto Linux in C++ da dei ragazzi della Repubblica Ceca. Sfruttando appieno le capacita' grafiche dello Spectrum, unite ad una tecnica di retinatura davvero fromidabile, permette di avere delle immagini di tutto rispetto. La pagina internet dove poter scaricare il programma (da compilare col gcc) e apprezzare alcuni esempi di conversione si trovano all'indirizzo: http://zoom.czweb.org/dithvide.htm. Stesso discorso per quanto riguarda l'audio anche se, in questo campo si parla di programmi che girano soltanto su ZX. Sul sito "Virtual Tr-Dos" (http://zx.da.ru) si possono trovare come applicativi per generare musica molti cosiddetti "trackers". Chi proviene dall'ambiente Amiga o pc dei primi anni 90 sapra' di sicuro come funzionano i "moduli" ovvero files musicali i cui strumenti, anziche' essere sintetizzati all'interno di un chip midi, sono campionamenti (registrazioni audio) di pochi secondi, riprodotti a molteplici velocita' per generare così diverse tonalita'. Purtroppo i programmi che gestiscono tali files sono poco user friendly e necessitano di un po' di famigliarizzazione per capire come funzionano i loop, patterns e i vari effetti. Il piu' famoso programma e' il Protracker che gestiva 4 canali audio (strumenti da suonare in contemporanea) su Amiga. Successivamente uscirono anche per pc diverse versioni dello stesso con molti piu' canali messi a disposizione e molti altri effetti di equalizzazione dei suoni (Fasttracker, Multitracker, Crystal Tracker ecc.). Il Protracker stesso e' stato riscritto per ZX ma con la possibilita' di usare soltanto gli strumenti sintetizzati nel chip audio AY/YM con la limitazione dei 3 canali messi a disposizione all'utente. Una volta generato il file musicale da scrivere su un disco tr-dos e' possibile ascoltarlo per esempio con il Best View, che permette tra l'altro di leggere anche files html e immagini, oppure con l'AY players per ZX o PC.

Z88Dk e Scottfree

Stefano Bodrato lancia un'appello: cerca dei "beta tester" per il suo progetto Z88DK. Quest'ultimo è, come RealX, in continua evoluzione e, come già annunciato sul numero precedente di questa rivista, ora dovrebbe essere rilasciata una versione consolidata sul CVS. Tra i tanti bug, è stato individuato qualcosa anche nel flag "-zorg" dovuto probabilmente ad uno "sforamento" da parte dello stack. La prossima versione avrà un'estensione integrata per la generazione automatica dei formati binari definitivi (nel caso dello Spectrum il file "TAP"), in modo da compilare e convertire con un solo comando. Tornando al discorso Scottfree, gia' annunciato nel numero 8, Stefano Bodrato ci elenca brevemente le funzionalita' di tale software. ScottFree all'indirizzo: http://www.if-legends.org/~adventure/interpreters/ScottFree.html è un'interprete scritto in ANSI C scritto da Alan Cox. Funziona su un tracciato dati particolare che nel tempo è stato "formattato" in vari modi; molti di questi giochi sono già esistiti su C64 e/o Spectrum e su molte altre piattaforme, per le quali veniva costruito un'interprete su misura. Il formato più famoso è quello del TRS80, sia perchè probabilmente è stato il primo (forse rilasciato nel 1979), sia perchè il file "gioco" era separato dall'interprete ed era costruito in forma testuale (apribile quindi con un qualsiasi editor). ScottFree, per ragioni legali, secondo l'autore (anche se è difficile credergli) è stato scritto analizzando i soli dati e per funzionare in modo analogo all'interprete originale. All'indirizzo: http://ifarchive.flavorplex.com/if-archive/scott-adams/ si possono trovare vari tools. Oltre a questo sono stati creati dei "compilatori di gioco" che generano questo formato, e port su varie piattaforme. Il lavoro di Stefano Bodrato è stato quello di prendere Scottfree, semplificarne l'output (dato che l'originale si basa sulla libreria "curses", che gestice finestre di testo), ottimizzarlo per ridurre un po' l'occupazione di memoria e di compilarlo per lo Spectrum con la libreria per Microdrive. Visto che ScottFree apre i file di gioco standard non è possibile utilizzarlo su macchine senza disco; per contro i file sono identici agli originali: qualsiasi nuovo

gioco è possibile usarlo senza problemi. Dovrebbe poi essere facile compilarlo per tutti i "file library" pronti per lo Spectrum, a patto che sia altrettanto facile trasferire i dati di gioco, e fare lo stesso per le macchine con abbastanza memoria. Così pure non dovrebbe ro esserci problemi per i port sui drive da 3 pollici per Plus3 e Amstrad CPC, visto che sono già stati sviluppato i driver appositi. Per Z88 l'unica difficolta' è dovuta soltanto al trasferimento dei dati ma questo non pregiudica il funzionamento in generale. I programmi dovrebbero funzionare anche su ZXVGS, quindi i dati verrebbero caricati da hard disk anche se il load sarebbe quasi ugualmente lento, probabilmente. Il colore è stato aggiunto proprio da Stefano, per dimostrare la potenza del driver video: i comandi che usati per colore e cancellazione video sono gli standard VT-ANSI, quindi gli stessi colori comparirebbero su un sistema UNIX, e forse anche su un PC con ANSI.SYS installato. Ovviamente scottzx è compilabile senza modifiche anche su Unix o Windows.

Load: quando un rumore diventa musica

ZX come strumento musicale. No, non usato come campionatore. Tantomeno come sequencer nonostante sul +2 esistessero porte Midi integrate e sul 48K delle espansioni apposite. Una idea del tutto originale e italiana, per chi non lo sapesse, esiste da tempo in rete: il semplice "rumore" di caricamento del nastro è stato remixato per produrre musica da discoteca. Ci ha provato Raffaele Mattei che di seguito abbiamo intervistato per i piu' curiosi.

D: *Ciao Raffaele parlaci un po' di te, della tua passione per lo Spectrum... Qual'e' stato il tuo primo ZX? Quando l'hai avuto? Raccontaci la tua avventura informatica.*

R: Io mi ricordo nel lontano 1981 quando mi dilettavo in elettronica, in una rivista del settore vidi per la prima volta un computer in kit di montaggio. Era lo ZX81. Che meraviglia! Il problema nacque quando finii di montarlo, sul televisore vidi il classico "K" in inverse video (il cursore) e nient'altro. Mio padre lo abbandono' dopo pochi listanti, ma io iniziai il mio cammino. Non c'era software, non c'erano informazioni, non c'era nulla… me la dovevo cavare da solo. Cominciai con il basic, piano piano, per finire allo Z80 assembler, ma, l'anno successivo, arrivo' lo Speccy. Mi ricordo ancora tornando nel negozio dove lo avevo appena acquistato, che mio padre non capiva ma ci credeva. Leggevo nei suoi occhi che era felice per me, forse perche' i miei occhi trattenevano quasi a stento una lacrima per la gioia e lui se ne accorse. Ero euforico e non vedevo l'ora di arrivare a casa perche' gia' sapevo il primo comando da dargli: Plot 1,1. Il pixel era minuscolo rispetto allo ZX81 e mi si riempì il cuore di gioia!

D: *Come hai composto la canzone Load "" Screen$? quali strumenti hai usato a parte lo Spectrum?*

R: Beh.. adesso ho uno studio di registrazione ed ho voluto dedicare una canzone allo Spectrum, utilizzando strumentazione professionale come tastiere Yamaha, Korg e pc con vari programmi di editino audio. L'idea nacque quando un giorno, ricordando i vecchi tempi, pensai alle lunghe attese dello Spectrum e il suo suono del load, pensai: "quella era musica per le mie orecchie… Musica??" Da allora cominciai ad arrangiare il pezzo

D: *So che come hobby hai anche una discreta collezione di ZX e prodotti Sinclair. Puoi elencarceli?*

R: Praticamente tutte le creazioni di Sir Clive Sinclair, compresi i cloni ma la cosa piu' importante e' una lettera di Sir Clive Sinclair in persona che si complimenta con me per il mio interesse ai suoi prodotti.

D: *La tua musica e' composta solamente per passione? Quali altri brani hai composto?*

R: Beh, ho un lungo passato anche in quello. Un mio brano e' arrivato secondo a Castrocaro, uno secondo a San Remo famosi; ho lavorato in tv private e in sale discografiche. Insomma, ne avrei molte da raccontare. Quest'estate, se tutto va secondo i piani, dovrebbe uscire una mia canzone con "Simone de Filippis" dal titolo "Il ballo del marziano" di cui ho curato anche il videoclip

D: *Quali saranno le novita' in futuro? Hai in mente qualche altro progetto che abbia qualcosa a che vedere con lo ZX?*

R: Per adesso e' ancora tutto nel cassetto ma vorrei realizzare un videoclip sullo Speccy e sul brano LOAD "" SCREEN$

D: *Possiedi ancora il tuo vecchio Spectrum?*

R: Nel periodo dell'adolescenza, abbandonai lo speccy e mi ricordo di essermi disfatto di tutto vendendolo ad un mio amico appassioanto. Il problema e' che lui e' diventato ingegnere termonucleare e adesso vive su una piattaforma in Norvegia quindi non l'ho piu' rivisto. Chissa se un giorno, magari quando saremo vecchi, avremo la possibilita' di incontrarci su in soffitta o in cantina per aprire il vecchio baule e magari trovare lo ZX insieme ad i ricordi piu' belli della nostra vita.

D: *Grazie di tutto!*

R: Grazie a te che ti stai impegnando a non far dimenticare un passato pieno di gioia e di nostalgia. Ti ringrazio a nome di tutti i "Sinclaristi".

G. B. MAX : esiste!

Che fine ha fatto GB Max? Spesso persone mi hanno chiesto informazioni sul personaggio che tutti i giocatori italiani degli anni 80/90 sicuramente conosceranno. Grazie al sito "Lo ZX Spectrum in Italia", finalmente esce allo scoperto trovando, per puro caso, tutti (o quasi) i suoi lavori durante la ricerca in rete di un emulatore ZX per cellulare. L'ingresso in lista è stato prorompente: decine e decine di domande hanno movimentato l'intera comunità spectrumista italiana, il tutto condito con un piccolo flame scaturito da chi considerava l'operato di GB Max come il motivo principale della pirateria italiana e pretese e critiche dovute ai malfunzionamenti dei nastri da edicola. Fortunatamente la maggior parte degli iscritti ha dato ragione a Giovanni dal momento in cui l'edicola e le sue cassette sono state l'unico mezzo di distribuzione di software e di risparmio degli anni 80. Per i piu' curiosi GB Max lavorava da solo per la Sipe con un contratto di collaborazione con la ditta. Cominciando a programmare giochi originali ci si è poi successivamente spostati alle modifiche dei giochi gia' presenti sul mercato grazie all'ausilio della memoria apliata sino ad 80K ed un sistema floppy da 5 1/4 per salvare gli snapshot. La sua prima macchina usata fu un sistema di fatturazione Olivetti ed alcune calcolatrici programmabili passando successivamente allo ZX80 che fu il massimo che riuscì a permettersi. Uso' per programmare i compilatori Hisoft con alcune utility scritte ad hoc dallo stesso. Conobbe Sir Clive di persona ancor prima che diventasse "Sir". Ha pubblicato Pippo con Mastertronic e Draughts Genius con Hewson. Sono giochi originali fatti da lui, da Paolo e la grafica da Raffaele suo collaboratore e amico. C'e' stata un po' di discordia avendo scavalcato Mastertronic Italia e avendo avuto un contratto diretto con gli inglesi. Situazione sistemata dopo poco tempo tanto è vero che Giovanni ha lavorato per loro quando è diventata Leader per il Geos PC di Berkley Software. Anche il contratto con Hewson/Rack-IT è stato stipulato direttamente nel 1986: dietro la versione italiana e la localizzazione Europea c'e' proprio GB Max. La produzione SIPE e' stata fra Febbario 84 e il Dicembre 1992. Dopo lo Spectrum è stata la volta di Amiga: lo spostamento e' stato netto per le riviste con i giochi "imitati" come piaceva dire all'editore: uscirono solo 6 numeri. La SIPE ha chiuso per chiudere gli eventuali problemi che avrebbero potuto arrivare nel tempo. Dopo Program Amiga, Giovanni ha prodotto PC Program, con una altra societa' (software freeware e shareware). Dopo varie iniziative l'editore ha portato in Italia PC Gamer (la rivista americana) ed GB Max si curava del CD della rivista. Nel frattempo ('92) ha contribuito allo start di PC Windows e di altre riviste. Per quanto riguarda la SIPE giochi da inserire i primi tempi li sceglieva personalmente l'editore. Ha scritto le varie versioni di Biturbo chiamato così anche per l'allusione al fatto che gli editori (2 per la precisione) possedevano la Maserati. Il gruppo era composto ovviamente da 3 persone per le 3 piattaforme: ZX, Commodore, e gli altri (MSX, ecc). Giovanni coordinava l'intero gruppo, rapporto con gli editori, duplicazione, ecc.

Tecnicamente ciascuno rispondeva della propria area e dei propri collaboratori. Inizialmente GB Max lavorò con Leonardo per il C64 e poi anche con Maurizio, successivamente soci nella Logic Software. Ha ancora un ottimo rapporto con loro anche se si vedono raramente. L'acronimo GB Max sta per: G = Giovanni, Max, dedicato ad un carissimo amico scomparso in quel periodo. Per rendere piu' credibile il nickname mise una bella B in mezzo per rendere tutto piu' equilibrato, visto che servivano almeno 7 caratteri con i punti. Talvolta dentro i loader si poteva trovare H.C. NBY: scalando di uno ogni carattere si ritorna alla sigla GB Max. I suoi due fratelli erano i beta tester dei programmi. Alla nascita della Sinclair, studiava in Inghilterra, per cui tutto il coinvolgimento nasce dal giorno in cui, in uno store Dixon, vide uno ZX80. Fu poi una sequenza di eventi che lo hanno portato a fare dei computer la sua professione. Pur firmando tutti i giochi, solo alcuni fatti hanno segnato la vita di GB Max: qualche gioco originale inserito nelle riviste, i loader Biturbo, ed infine i due giochi pubblicati in Inghilterra (Mastertronic e l'altro con Hewson Consultant). Ci tiene a precisare che gli sarebbe piaciuto produrre solo giochi originali, ma all'epoca non c'era mercato, neanche in Inghilterra e quel poco apparteneva alle fascie di vendita "budget". Insomma con le royalties non si campava. Secondo lui è sempre stato piu' difficile modificare i giochi che sproteggerli. All'inizio avendo piu' tempo, certo le cose erano piu' accurate, alla fine avevo meno tempo ma con l'esperienza acquisita forse le due cose si compensavano. Ha sempre cercato di dare il massimo delle sue possibilita' nelle cose che faceva ma nonostante gli sforzi, talvolta ci si accorgeva di un errore quando il nastro era gia' andato in duplicazione: troppo tardi ormai. Internet non esisteva certo per fornire la patch, come si fa' oggi.
Giovanni si è iscritto alla lista ed ha risposto in modo esauriente alle numerose domande poste sul suo conto e, per chi volesse conoscerlo dal vivo, sarà presente a Varese Retrocomputing 2005 che si terra' il 29 Maggio intrattenendo il pubblico con un dibattito proprio sulla sua vita.

CP/M sullo Sprinter

Shaos sta lavorando attualmente su una versione con licenza GPL di CP/M che verra' inclusa nel bios del sistema. Intanto si sta gia' pensando di implementare UZIX (il famoso Unix per Msx) visto che e' possibile ricompilarlo per questo sistema. Sembra che tale port risulti poi troppo lento per cui si pensera' ad una versione puramente testuale. Ecco quanto mi e' stato riferito: "One of my comrads have experians with UZIX on different MSX machines and he thinks that it is too slow and UZIX looks good only on MSX TurboR GT, but it has R800 - RISC emulator of Z80 that do Z80-commands by only 1 clock and has 7MHz - it is like regular Z80-40MHz. Sprinter has 21 MHz but has slow data bus - only 7 MHz, so we have approx.12-16MHz. But, if we will try port UZIX to text mode it may be good..." Sempre a proposito di Sprinter c'e' da dire che le aspettative non sono così rosee come si credevano: Shaos con il suo NedoPC group sperava di poter acquisire le licenze per riprendere la produzione ma Petersplus sembra non interessare cio': la vendita e la cessione del progetto è stato valutato la bellezza di $10000.

EMG e la lista che unisce gli appassionati

Da anni Enrico Maria Giordano ha cercato di tenere uniti tutti gli appassionati dello ZX tramite internet sfruttando le cosiddette "mailing lists" dove e' possibile, iscrivendosi gratuitamente, rimanere in contatto e ricevere notizie riguardanti il mondo dello Spectrum. Inizialmente su Yahoo gruppi ci si e' poi spostati su Freelists a seguito di alcuni "problemi tecnici" anche se la vecchia lista e' rimasta aperta come "archivio storico" di informazioni. Di seguito intervisteremo appunto il capostipite cercando di conoscerlo meglio.

D: *Ciao Enrico, da quanto possiedi lo Spectrum e che versione era?*

EMG: Dal 1983 (l'anno prima avevo lo ZX81) e quindi sono la bellezza di 22 anni! Era un 48k Issue 2, poi ricarrozzato Plus. Ed è quello che ho ancora.

D: *Hai apportato alcune modifiche?*

EMG: Oltre alla tastiera Plus, ho fatto le seguenti modifiche: inserita internamente un'interfaccia RS232 bit a bit minimale, da meprogettata e costruita, con presa Canon posta lateralmente a destra, trasformata l'uscita TV in uscita monitor bypassando il modulator, staccato il segnale di sottoportante del colore per ottenere un'immagine monocromatica nitidissima, eliminato il condensatore su EAR/MIC in modo tale da poter emettere o campionare anche tensioni continue, tolto altoparlantino interno (uso l'ingresso audio del monitor).

D: *So che hai anche una interfaccia disco Disciple...*

EMG: No, una Plus D acquistata alla fine del 1987.

D: *Lo Zx ti e' servito per lavoro giusto?*

EMG: No, per hobby e soprattutto ci ho imparato i primi rudimenti della programmazione. Solo una volta mi è capitato di vendere un programma per Spectrum, un software per lo sviluppo delle colonne del Totocalcio fatto parte in Basic e parte in Assembly per motivi di velocità.

D: *L'interfaccia floppy ti e' servita esclusivamente per i backup? Hai mai trovato programmi su floppy?*

EMG: Dipende cosa intendi per "backup". Ci tengo memorizzati tutti i files che normalmente avrei messo sulle cassette. Chiamarlo "backup" mi sembra riduttivo. Ho trovato dei programmi ma non commerciali, che io ricordi. Tieni presente che la Plus D era una delle interfacce disco più diffuse e quindi è logico che software su floppy si trovasse.

D: *La mailing list e' nata quando ancora lo Zx non era ancora considerato retrocomputing? Forse esistevano ancora le BBS o Fidonet...*

EMG: No, direi che quando è nata lo Spectrum era già passato alla storia da molto tempo. Per quanto riguarda Fidonet e le BBS se è per questo esistono ancora (a quanto ne so). Però erano comunque già in totale abbandono. Gli utenti passavano a Internet (mailing-list, newsgroup).

D: *Ti ci sei mai collegato a Fidonet e alle BBS?*

EMG: Mi collegavo a Fidonet (sempre e soltanto con lo Spectrum e il mio programma Link) quando dovevo scaricare e inviare i messaggi. Comunque la mia primissima esperienza telematica fu con l'area Sinclair su MC-Link nel lontano 1986.

D: *Quale motivo ti ha spinto al progetto della ML?*

EMG: Come ho detto sopra, Fidonet cominciava a perdere colpi, tanto è vero che alla fine non avevo più una BBS locale da chiamare per linkare l'area SINCLAIR.ITA, che comunque era ormai praticamente deserta. Ho pensato che una mailing-list fosse l'erede appropriata e che avrebbe potuto dare una sferzata di novità. E a quanto pare ho avuto ragione.

D: *So che conosci Enrico Tedeschi.So che adesso si e' trasferito in inghilterra e ha aperto un museo di materiale Sinclair. Parlaci se puoi un po' di lui (cosa faceva...)*

EMG: Sì, certo. Lo conoscevo di persona. Poi purtroppo abbiamo litigato (proprio nei primi tempi della mailing-list) e ci siamo persi di vista (forse anche a causa del fatto che lui è andato a vivere in Inghilterra). Ricordo sempre il fascino che ispirava il suo negozietto, pieno di cose incredibili. Oggettini meravigliosi e introvabili, tutti i programmi e i giochi per lo Spectrum che uno poteva desiderare, le interfacce più esotiche, etc. Inoltre c'era il suo mitico museo della radiofonia, che ho visto più di una volta, contenente radio di tutte le epoche. Una cosa molto strana da dire sul negozio era che il materiale Sinclair era affiancato da pneumatici e pezzi di ricambio per le Rover. Mai visto niente del genere...

D: *Per programmare cosa usi e cosa usavi? puro Basic o anche Asm? In tal caso quale programma assemblatore usavi?*

EMG: Basic, Asm, C e Pascal. Ho anche Forth, Lisp e Micro Prolog ma non li ho mai imparati bene. Una versione modificata per la Plus D dell'Editor/Assembler della Picturesque. Per scrivere i sorgenti utilizzavo il mio editor full screen 64 x 32 e poi li compilavo con l'Assembler di cui sopra. In realtà tutti i sorgenti per tutti i linguaggi sopra elencati li scrivevo con il mio editor. Li avevo modificati tutti apposta per ottenere questo.

Modding e caricamenti istantanei

Dello Spectrum tutti si ricorderanno le lunghe attese per il caricamento dei nastri: 5 minuti circa talvolta per un gioco del 48 K senza turbo. Ancora di piu' se si pensa a quelli del 128 K per non parlare dei videogames "multiload" o delle difficolta' in caso di danneggiamento del nastro. Fortunatamente gli hardisk, le compact flash ed i cd rom del giorno d'oggi sono molto piu' veloci ed affidabili. Come poter quindi unire tali pregi con il vantaggio di poter giocare ancora con il proprio ZX? Finalmente da tempo sono state progettate interfacce IDE di diversi tipi. Solo una pero' sta prendendo molto campo in questi ultimi anni soprattutto nella ex-Cecoslovacchia e non solo. Si tratta della cosiddetta "DivIDE" e, proprio gli appassionati di ZX dell'Est, considerano la "standard Czeck configuration" uno Spectrum o un Didaktik con la suddetta interfaccia di espansione. Ga' menzionata in precedenza, questo "controller" che anche Mario Prato ha deciso di costruire per mettere alla prova il proprio clone "Chrome", permette di collegare un qualsiasi dispositivo IDE e, facendo girare il sistema operativo, è possibile caricare in modo istantaneo qualsiasi programma scaricato da internet in formato tap: quello usato dagli emulatori. Pensate quindi alla possibilita' di poter masterizzare su un cd direttamente tutto l'archivio degli oltre 5000 giochi su un unico compact disk e poter così disporre sul proprio ZX, gia' pronti all'uso, tutti i programmi scritti per lo Spectrum da caricare in un baleno. Chissa' cosa potrebbe pensare lo "zio Clive" che tanto ha detestato negli anni i floppy disk a favore dei microdrive! Ecco che, apportando una piccola modifica (o meglio ancora, una aggiunta), e' finalmente possibile mandare in pensione il vecchio registratore a cassette. Al giordno d'oggi si sente spesso parlare di "modding" per il proprio personal computer: unire tale passione allo ZX sembra un po' stonare ma i vantaggi di poter disporre uno Spectrum con delle memorie di massa odierne, e' soprattutto un vantaggio per l'utente finale. Ricordo di aver visto tempo fa la foto di uno ZX +3 (quello con il floppy da 3 pollici) di un ragazzo della Repubblica Ceca a cui era stato sostituito il lettore con un ben piu' performante CD Rom e ovviamente l'interfaccia DivIDE. Ricordo a tutti che il +3 e' una versione abbastanza rara e costosa al giorno d'oggi dal momento in cui ne sono state prodotte pochissime unita'. Purtroppo non mi e' stato possibile ritrovare il link di riferimento. Un suo connazionale ha deciso di seguire l'amico modificando pero' un +2

Amstrad acquistato in Spagna poco tempo fa del quale sono state poi pubblicate le foto che potete notare. L'obsoleto registratore e' stato sostituito con un lettore CD da portatile rinunciando anche alla porta stampante utilizzata per far passare il flat che collega l'interfaccia DivIDE con il bus dati del lettore. E' inoltre presente un compact flash reader come unita' aggiuntiva. Non la reputo pero' una soluzione ottimale dal momento in cui la circuiteria risulta essere esterna e di conseguenza piu' delicata. Sul sito http://members.tripod.com/~piters/zx.htm è presente una soluzione davvero perfetta: una modifica al case del 48K che permette l'inserimento delle compact flash direttamente nella tastiera riducendo così ingombri aggiuntivi inutili e pericolosi. Ho posto a Mario Prato alcune domande relative il funzionamento della DivIDE la cui risposta e' stata la seguente:

"*Devo dire che sullo Spectrum originale non ho avuto molto successo, ho provato la DivIDE su 3 spectrum 48K diversi e ha funzionato (neanche tanto bene) su una sola macchina. Sulle altre avviene un reset continuo e non si riesce a lavorare. So per certo che Zilog sta lavorando su alcune modifiche per migliorare l'affidabilita' che sul 128K (il +2 grigio in particolare) è migliore del 48K.. Sul mio clone 48K, quello che avevo portato a Varese sotto forma di scheda, funziona benissimo tranne un piccolissimo difetto abbastanza trascurabile.*."

D: *Quali sono i pregi, i difetti e gli errori riscontrati?*

M: Pregi: hai a disposizione 8K di eeprom, quindi riscrivibile senza bisogno di smontare il dispositivo (tipo il bios delle schede madri dei PC) e di 4 pagine da 8K di ram che possono essere sovrapposte alla rom oppure no, puoi quindi caricare piu' di un sistema operativo alla volta.
Nella eprom e' possibile mettere l'MDOS3 oppure il Demfir oppure una specie di loader che, rilevata la compact flash o il cdrom, ti da la possibilita' di caricare il sistema che vuoi nella ram.
Difetti: se proprio vogliamo uno solo e facilmente riparabile; quando resetti lo spectrum col pulsante, resetti anche la compact flash e questo con i modelli vecchi significa attendere un pochino fino a che la scheda sia disponibile e rilevabile dal software.

D: *Come funziona l'MDOS 3? Come si caricano i programmi?*

M: l'MDOS3 e' compatibile con i comandi delle interfacce D40/D80, non ho provato molto perche' io ho sempre usato la PlusD e non sono riuscito a convertire le immagini dei floppy per lavorarci...
Funziona cosi': col tasto NMI selezioni la compact flash (ne puoi avere 2, una master e una slave) e all'interno della stessa selezioni una immagine che sara' il tuo floppy "virtuale" e poi lavori sull'immagine come se fosse un floppy reale..

D: *Cos'e' il DEMFIR e il DTPS File running: cosa cambia?*

M: E' la stessa cosa ed e' il pezzo forte della DivIDE, ti consente di caricare nella compact flash un file in formato iso9660 (proprio quello delle immagini iso dei CD-rom). all'interno di questo file ci sono tanti file .TAP o .SCR o .Z80 (al momento i tzx non sono supportati). col tasto NMI selezioni un file tap e una volta uscito dal menu di selezione, puo dare il classico load"" e caricare il file come se fosse una cassettina vera.. L'unica differenza e' la velocita' quasi istantanea con la quale vengono caricati i dati..

Complimenti Lucky!

Il nostro "Lucky" nazionale colpisce ancora. Al demo party Forever Hex tenutosi in Slovacchia a Marzo, Luciano ha presentato via internet il proprio lavoro intitolato "Metropolis" ispirato all'omonimo film piazzandosi ben in seconda posizione con la bellezza di 262 voti. Complimenti ancora Lucky! Grazie a lui l'Italia in questi ultimi tempi spadroneggia tantissimo sulla scena dello Spectrum! Come riportato sul sito : http://it.geocities.com/lucky_kirin/computer/speccy.html : "Nonostante il poco tempo a disposizione questo lavoro si e' classificato secondo a Forever Hex 6 in Slovacchia. Mi sarebbe piaciuto avere tempo di rifinirlo meglio, ma comunque e' un grande risultato, considerato anche la straordinaria bellezza del primo (Indian di Cvm/Zt)". Chissà cosa tirera' fuori dal cilindro la prossima volta. Ci auguriamo quindi che Luciano partecipi al Chaos Construction Party 2005 che si terra' proprio tra breve in quel di San Pietroburgo in Russia e che riesca ad ottenere un buon punteggio.

MANCATI RINGRAZIAMENTI

Mi scuso con gli interessati. Nel numero precedente di ZX Notizie (anche per motivi di spazio) non mi e' stato possibile ringraziare Alfonso Martone per una parte di traduzione dell'articolo riguardo il Forever Demo Party e Davide Santachiara per le notizie del QL che ho parzialmente riportato anche in questo numero.

Cronosoft acquista i giochi

La famosa ditta che attualmente produce ancora giochi per home computers ha lanciato una sfida a tutti i programmatori: il piu' bel gioco, presentato entro il primo Luglio 2005, vincera' la bellezza di 20 sterline da spendere sul loro sito. Le informazioni sono reperibili all'indirizzo:
http://forum.micromart.co.uk/shwmessage.aspx?ForumID=24&MessageID=55471

Paolo Ferraris al lavoro

Da un messaggio circolato in lista:
"Come mi aspettavo finalmente sono un po' alleggerito da impegni. Inoltre sono appena stato ad una gara di programmazione: partecipare, e specialmente vincere, mi ha fatto tornare voglia di programmare, ed ho ripreso mano a 4k race. Penso di aver trovato come superare alcune limitazioni tecniche che c'erano nella versione originaria, soprattutto nell'engine pseudo-3d del gioco. A tal proposito sto lavorando per
- aggiungere 16 linee di pixel alla strada: il bellissimo sfondo di Luciano verra` di conseguenza alzato.
- dare piu` profondita` alla strada, abbassando notevolmente il punto di fuga della prospettiva
- avere macchine, cartelli ed alberi di varie dimensioni, proporzionali alla distanza

- rimanere quanto piu` possibile vicino ai 10 frames al secondo della versione originale, malgrado il maggiore overload di calcoli che il povero Z80 virtuale di RealSpectrum si dovra' sobbarcare. Questa e` la parte piu` "cruciale" dal punto di vista programmativo. Altre possibili migliorie come vari circuiti, altre modalita` di gioco, ecc. dovrebbero essere molto piu` semplici da implementare. Luciano, se vuole, si potra` sbizzarrire in disegni di sfondi, cartelli, macchine, camion, ecc." Inoltre Luciano avra' la possibilita' di rimettere mano al progetto Lady Hawke e lavorare per il prossimo Minigame. Proprio riguardo quest'ultimo, qualche notizia e' trapelata in lista: il soggetto sarà il rifacimento di un classico; tale gioco dovrebbe supportare fino a 4 giocatori umani o comandati dal cumputer. La vera sfida sarà appunto scrivere l'intelligenza artificiale. Staremo quindi a vedere nei prossimi mesi cosa riuscira' a tirare fuori dal cilindro o meglio, dal mostriciattolo nero.

29 Maggio 2005 h.10:00/18:00 Centro congressi De Filippi Via Brambilla, 15 - Varese
Edizione dedicata al retrogaming

Matthew Smith ci riprova!

Stavolta sono le sue testuali parole a seguito di una intervista curata da Paul Drury che potete trovare all'indirizzo
http://www.redkeyreddoor.com/index.php?p=75
dove l'autore di Manic Miner e Jet Set Willy starebbe programmando una nuova versione dell'avventura, una sorta di seguito, sempre per Spectrum. Poco prima di un "audience" al Broadway Cinema & Media Centre infatti disse: "I've even started coding the engine for a new Spectrum game." In poche parole il motore del gioco sembra gia' a buon punto. Intanto Matthew sta lavorando a ben 2 giochi platform 3D per pc che molto probabilmente non verranno mai riprogrammati per Spectrum.

Matthew S. intervistato da Paul

Finalmente Realdisk!

L'annoso problema del supporto Real Disk all'interno dell'ultima versione per Windows di RealSpec finalmente ha un epilogo. Da adesso infatti la possibilita' di leggere i floppy dello Spectrum direttamente su pc e' possibile grazie a Simon Owen, l'autore di SimCoupe', che ha colmato un enorme vuoto realizzando un driver per l'accesso diretto al controller floppy del PC sotto Windows 2000 e superiori, compreso il nuovo XP a 64-bit di imminente uscita. Già nella nuova versione di Realspec e tutti i successivi emulatori Ramsoft per Windows potranno finalmente implementare il RealDisk, funzione che fino a poco tempo fa era disponibile solo con RealSpectrum sotto DOS e Windows 9x. Luca Bisti aveva avviato lo stesso progetto per RealX senza pero' averlo mai potuto completare.
Tutto questo grazie a FDRAWCMD (http://simonowen.com/fdrawcmd) che verra' adottato nei progetti Ramsoft attuali e futuri, riattivando il RealDisk in RS32 ed integrandolo in RealX ed eventuali altre utility per il dumping dei dischi. Sempre nella stessa pagina e' disponibile anche l'utility SamDisk 2.0 (a riga di comando) che consente di leggere/scrivere/formattare i floppy disk della DISCiPLE/+D e del Sam Coupe' in formato DSK, IMG e MGT.

ZX Format: originalita' 0

E' disponibile on line una rivista elettronica chiamata ZX Format in inglese all'indirizzo http://www.cwoodcock.co.uk/zxf. E' interessante notare come alcuni articoli ed alcune idee siano state palesemente riprese da questa rivista tantopiu' che gli argomenti che compongono gli articoli, risultano essere i medesimi usciti in anticipo su questa stessa e presentati in inglese su ZXF successivamente.

Non e' di conseguenza piacevole venire a sapere che la fatica del sottoscritto venga talmente apprezzata da essere utilizzata da terzi senza citare pero' la fonte originale. Il copione di turno preferisce quindi far apparire i contenuti della rivista come farina del proprio sacco.

QL news

Daniele Terdina e Davide Santachiara ci aggiornano sulle novita' QL e precisamente di seguito viene riportato un sunto di quanto scritto via e-mail alla lista "Sinclair Italy".
Nel caso aveste problemi con la QXL con il mouse e' consigliabile usare il driver del mouse MSMOUSE v.11 specie se si vuole usare l'ultima versione di SMSQ/E. I problemi di lentezza della QXL sono dovuti ad un input/output estremamente lento dovuto alla progettazione hw non di certo ottimizzato. Questo è possibile notarlo anche con le operazioni sui floppy disk (risolvibile con Hyperdisk per DOS), con le porte seriali (con un baud rate massimo a 19200) ma soprattutto con lo schermo. Per quest'ultimo è possibile, abbassando il valore della variabile DISP_UPDATE, aumentare il refresh ma così facendo il sistema viene ulteriormente rallentato a causa del redraw che viene fatto a livello software e di conseguenza vengono ridotte le risorse della CPU. Sembra strano ma un emulatore hardware oramai risulta essere piu' lento di un emulatore software: per venire incontro alle esigenze di velocita' fortunatamente e' stata rilasciata da poco la nuova versione di Q-emulator chiamata appunto QemuFast del quale e' stato riscritto completamente il motore di emulazione della CPU (circa 4 volte più rapido rispetto gli altri) ma compromettendo (fortunatamente di poco) la compatibilita' con il software piu' vecchio. Il demo è scaricabile all'indirizzo http://users.infoconex.com/daniele/win/QemuFast.zip
Per poterlo far funzionare è necessaria una registrazione "Expanded QL" di Q-emuLator che la stessa attivera' automaticamente il nuovo programma (almeno per questa versione di prova; in futuro potrebbe diventare un prodotto a se' stante). Occhio che si tratta di un "upgrade" di conseguenza e' necessario avere prima installato e registrato correttamente Q-emulator. Il file QemuFast.exe va scompattato infatti nella stessa directory dove avevate installato il programma precedente. Veniamo adesso al funzionamento del programma vero e proprio: il boot Minerva funziona correttamente ma i problemi iniziano al momento dell'esecuzione di alcuni programmi.
DEA dà strani errori durante il parsing del file, Masterbasic pare funzionare, ZeXcel parte ma poi si pianta, Xchange e tutti gli

PSION non partono. In generale le applicazioni pointer scritte in I/m funzionano. Un altro aspetto un po' strano riguarda l'utilizzo dei programmi pointer. Spesso dopo poco che si è aperta una finestra non si riesce ad accedere ai bottoni. Il mouse si muove ma non è possibile fare operazioni. Bisogna allora fare CTRL C fino a quando non si torna sulla applicazione voluta ed allora in generale funziona regolarmente. Questo pero' capita anche se più raramente su qemulator. Quindi è probabile che si tratti di qualcosa legato alla configurazione del boot od al computer di chi ha eseguito tale test. Il bug del programma Xchange che inizialmente dava problemi con questa nuova versione di emulatore ora è stato fissato.
Intanto anche Qemulator e' stato aggiornato (v2.3.3). Tra le novità: emulazione della tastiera compatibile con i "dead keys" di Windows funzionanti quando si usano le Rom Minerva o Sinclair, emulazione completa anche per le Rom non standard, possibilita' di poter usare Rom non standard di grandezza maggiore di 80K e espansioni maggiore dei 32K, fissato il bug di protezione copia microdrive, migliorato ed aggiornato il manuale in PDF, installazione con setup classico di Windows. Anche la versione MAC 68K è stata aggiornata ed è scaricabile da: http://users.infoconex.com/daniele/MacQL.html. In questo caso è possibile leggere i files creati dalla versione per Windows ed è stato corretto, anche in questa versione, il bug di protezione copa microdrive. Altra novita': Phoebus ventilava l'ipotesi di modificare SMSQ/E in modo da girare su QemuFast e magari usare il driver grafico della Q40; con la grafica estesa la velocita' extra sarebbe potuta diventare piu' interessante.

LINK DA VISITARE:

Uno degli innumerevoli siti da cui poter scaricare software QL freeware (tra cui giochi, utility per PE, toolkit eccetera): http://knoware.mysite.freeserve.com/index.html

Le pagine QL di Adrian Ives contengono diversi programmi per pointer environment e non. Se siete un po' curiosi vi consiglio di cliccare su home e poi curiosuare nelle pagine di "art" in cui potrete trovare vari disegni artistici realizzati al computer molto belli. http://www.adrianives.com/ql/qlsoft.html

Fred Toussi è l'autore del word processor open source per QL Text87. Cliccando su questo link scoprirete su quali progetti sta lavorando... http://hsqldb.sourceforge.net/

Cliccnaod sul link potrete andare alla pagine web in cui troverete i sommari dei primi 8 volumi di QL Today (8x6=48 numeri) http://homepages.tesco.net/dilwyn.jones/qltoday/qltoday.html

Si è recentemente tenuto in Spagna un meeting di retrocomputing a cui hanno partecipato oltre 300 persone. Anche i Qllisti spagnoli avevano uno stand ed hanno presentato un bella rivista in onore dei 20 anni di QL in Spagna. La rivista (in Spagnolo) può essere visionata online o scaricata (PDF) dal sito ufficiale: http://badared.com/badaman/QL/revista20/

Retro Orbassano

Un evento la cui data e' ancora da pubblicizzare e' stato gia' abbozzato da Elia B. Si tratterebbe di un meeting dedicato principalmente al Sinclair QL ma ci si potrebbero aggiungere altre "retro" piattaforme ZX Spectrum in primis. Secondo quanto circolato sulla mailing-list dedicata al "professional computer": *"Chiedo preventivamente scusa per tutte le parti che non centrano col retrocomputing ma ho pensato che comunque possano essere in parte legate e ancor meglio, portino gente anche profana. Premetto anche che ho preso spunto dal "Tolla in Festa", dai corsi di Linux degli studenti dell'Unito, etc. Iniziamo:*

- Raduno Regionale Rertocomputeristico Piemontese

- Undicesimo Meeting Sinclair QL Italia

So che per tutto questo ci vuogliono un'organizzazione non indifferente, basi economiche, volontari e locali. Non bisogna poi dimenticare il tempo a disposizione (avevo pensato ad un fine settimana intero. Passiamo ora all'analisi di ognuno dei meeting. Raduno Regionale Retrocomputeristico Piemontese e XI Meeting Nazionale Sinclair QL. Presso la sala teatro del Comune di Orbassano:

- Proiezione di film/filmati sull'argomento ed esposizione fotografica.

- Congresso con invitati stranieri.

Presso l'Ex-scuola Anna Frank di Orbassano oppure presso i locali dell'associazione di quartiere Quelli del Quetzal.

-Sala espositiva.

-Sala Retro-Lab.

-Sala Retrogameing.

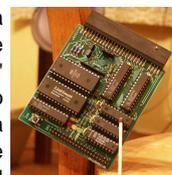
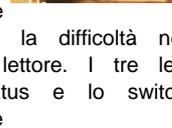
Presso una trattoria locale o in un altro posto.

- Cena del sabato. Vitto a scelta tra in loco/ristorante/bar/self service/etc. etc.

Piazza centrale di Orbassano

Per quanto riguarda l'alloggio credo dovrebo basarci su ospitalita' di retrocomputeristi locali, alberghi, etc. etc. Non credo in loco perche' non penso mi diano la possibilita' di tenere aperti i locali anche se conosco molto bene l'assessore alla cultura (siamo dello stesso partito tutti e due con cariche direttive, etc.). Per quanto riguarda, invece, il resto, ho notato che si sta appiattendo un po' il tutto e proporrei, anche se non in Piemonte ma a Milano, una cena come le altre volte e sono invitati anche i quellisti. Sono ben accette proposte e suggerimenti. Ovviamente anche critiche. Inoltre, bisogna anche pensare ad un periodo di calma, ossia ad un periodo che non si accavalli con altri eventi. Sto valutando attentamente i locali per quanto riguarda la disposizione sul territorio, fruibilita', parcheggio, connessioni internet, punto di ritrovo in Orbassano. La guida sara' corredata di foto dei vari posti che possono creare problemi agli utenti, per avere una guida visuale. Una bozza e' scaricabile all'indirizzo: http://mio.discoremoto.virgilio.it/miyazaki. Il file e' retrorbassano.pdf. Sono presenti le cartine ed i percorsi per chi giunge dalle diverse parti d'Italia."

DivIDE e compact flash

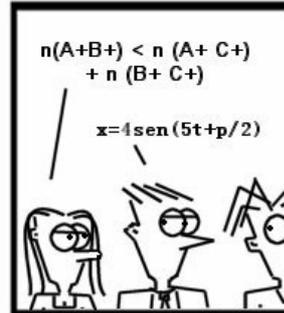
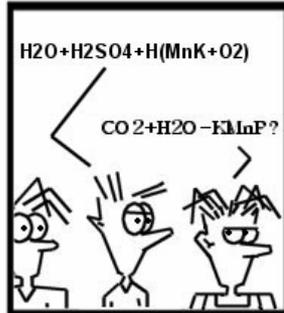
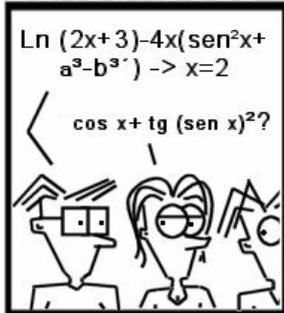
Se ne e' gia' parlato parecchio in rete, nella mailing list e in questo stesso giornale. La famosa interfaccia DivIDE che permette allo Spectrum di poter "colloquiare" con un qualsiasi dispositivo IDE ormai è ampiamente diffuso. Il progetto curato da un ragazzo della Repubblica Ceca il cui nick e' Zilog mette a disposizione di chiunque, sul proprio sito web: http://212.158.146.187:21002/~zilog gli schemi circuitali in diversi formati e offre supporto a chi lo richiede. Compatibile con lo Spectrum originale funziona anche sui cloni Didaktik e sul nostro Chrome. Abbastanza semplice da costruire permette inoltre, con l'aggiunta di una seconda scheda aggiuntiva, di poter utilizzare le comunissime Compact Flash riprendendo il progetto ZX CF presente all'indirizzo: http://user.tninet.se/~vjz762w anche se, al posto del bios modificato del +3, si puo' scegliere il comodo File Runner o l'MDos 3 come spiegato nel precedente articolo di modding. Veniamo al progetto vero e proprio: la scheda del lettore CF è di semplice realizzazione a parte la difficoltà nel reperire lo slot del lettore. I tre led rappresentano lo status e lo switch permette di escludere questa espansione. La scheda DivIDE vera e propria è un po' piu' complessa soprattutto per quanto riguarda la Gal che va anche programmata. Utile il tasto NMI per generare un interrupt durante il funzionamento del computer. Dalla dimensione di un palmo di mano sarebbe anche possibile inserirla all'interno del case dello Spectrum per un design del sistema completo piu' accattivante. La comodita' di avere in una piccola scheda tutto il software prodotto per lo Spectrum, archiviato in una memoria affidabile ed estremamente veloce fa sì che anche lo ZX stia al passo con i tempi. Chissà se lo "zio" Clive avrebbe mai immaginato un giorno di poter disporre di tanta potenza per il mitico 48K!

Nuovi giochi: Ragnar Revival

Una sorta di nostalgia di programmazione sta imperversando su alcune persone. Riprogrammare dopo parecchi anni di digiuno sembra essere la moda del momento come succede con Ragnar Revival.

Il progetto Ragnar (nome svedese tipicamente usato nelle vecchie generazioni) comincio' nel lontano 1989 quando l'autore del gioco, possessore di un +2, decise di costruire un gioco tridimensionale isometrico per lo Spectrum. Dopo le varie difficolta' nel gestire il mondo 3d e la programmazione in assembler, il gioco e' rimasto un progetto irrealizzato spendendoci talvolta poco tempo ma mai dimenticato del tutto.

Ogni "stanza" del gioco, intitolata come per esempio "techno", "townhall" e "caveland", ha un design tutto particolare e differente curato dal noto programma di grafica per ZX "Melbourne Draw".

Una versione beta dimostrativa a suo tempo venne inviata alla Ocean, che pero' nego' l'interesse al gioco, mentre una compagnia di software, chiamata New Breed Development che collaboro' con Your Sinclair, fu molto interessata tanto e' vero che vennero presi accordi con l'autore del gioco. I due fattori che fecero cadere il progetto furono la chiamata alle armi del programmatore dopo la scuola superiore nel 1991 e l'avvento del Sam Coupe' che venne utilizzato come piattaforma base per tutti i nuovi lavori come Global Ball Breaking (una sorta di Arkanoid) e un gioco isometrico chiamato Faith.

Il sito del gioco in questione, per chi fosse interessato e':
http://www.demesta.com/ragnar

BEEP: strumento musicale

Ricollegandomi all'articolo precedente sul Load si potrebbe parlare di brani veri e propri fatti con lo speaker dello Spectrum. Enrico Maria Giordano, gia' intervistato in questo stesso numero, ci parla della sua ultima novita': EMG Music fatta con dei semplici "BEEP" che possono essere considerati come strumento musicale e ottenere così delle vere e proprie composizioni. Musica sperimentale, quasi psichedelica. I brani, per chi fosse interessato, sono disponibili all'indirizzo :
http://www.emagsoftware.it/emgmusic

"*Per i brani dell'album "Synthetic psychology" utilizzai oltre allo ZX anche una vecchia tastiera Siel Orchestra, ormai defunta. Per gli altri (nei quali però non compare lo Spectrum) utilizzai solamente il PC con la mia fida Sound Blaster AWE32 e il programma Cakewalk Home Studio 9 per scrivere gli spartiti. Parliamo ora dei brani in cui compare lo Spectrum. Utilizzai una piastra di registrazione a cassette (una vecchia Technics) e il registratorino (uno Sharp) col quale caricavo i programmi sullo Spectrum. Registravo la prima parte del brano sulla piastra. Poi spostavo la cassetta sul registratorino e registravo la seconda parte su un'altra cassetta mentre il registratorino riproduceva la prima. E così via. Questo mi consentiva di indirizzare le varie parti sui canali desiderati anche senza avere un mixer. Forse non è facile rendersene conto ma i brani rappresentano il graduale evolversi di un automa musicale che passa dallo stadio di semplici suoni casuali (il brano X-state) a quello di essere in grado di suonare insieme ad un esecutore umano (il brano Repeat). Perciò in tutti i brani c'è un programma ben preciso che pilota lo Spectrum. Nell'ultimo, inoltre, c'è una sorta di interazione tra esecuzione umana e programma, se ricordo bene fatta attraverso la presa EAR*". Dopo aver domandato la possibilita' di nuovi brani in futuro Enrico ci risponde: "*Con lo Spectrum? Chissà, forse. Sicuramente ne farò altri in generale. Dopotutto, quelli fatti con l'AWE32 risalgono ormai agli anni '90...*"

Forse non tutti sanno che sono comunque disponibili on line alcuni pezzi della ZX Spectrum Orchestra: un genere leggermente differente ma sicuramente interessante. E' addirittura stato composto un video musicale reperibile all'indirizzo :
http://www.7inch.org.uk/About_7inch/Film_of_the_month.aspx

Il clone del mese

Come annunciato nel numero precedente, questo mese si parlera' di Master. Un clone progettato su larga scala in Russia nella cittadina di Ivanovo nel 1991 dai prezzi e dalle caratteristiche contenute: 48K RAM, 16K ROM e interfaccia joystick Kempston. Ne sono state prodotte 2 versioni leggermente esteticamente differenti. L'ultima versione, dal case bianco, ha le seguenti dimensioni: 14 x 8 x 2,5 e pesa circa 1,5 chili. La rom è modificata in modo da accettare anche i caratteri cirillici.

SUL PROSSIMO NUMERO

Sul prossimo numero si parlera' di Sam Coupe', Biturbo, Matthew Smith, Nuova Newel, Varese Retrocomputing 2005, ci sara' l'intervista a Luciano Costarelli e molto altro ancora! Sempre piu' notizie! Tra 2 mesi "On line" il nuovo numero di Sinclair ZX Notizie. Non perdetevelo!

RINGRAZIAMENTI

I ringraziamenti vanno sicuramente a Davide Santachiara per le notizie del QL, Paolo Ferraris per l'articolo di pagina 7, Enrico Maria Giordano per l'intervista, Ramsoft per le notizie sulla nuova versione di RealSpec, Stefano Bodrato per l'articolo relativo a Z88Dk e ScottFree, B. Di Bello per l'intervista sulle avventure, Marzio De Biasi per l'articolo sull'emulazione, Raffaele Mattei per l'intervista, Giovanni per l'articolo su GB Max

LINGUAGGIO